Oggetti Magici Brancalonia Homebrew

Gamba di Garpez
Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

A vederla, non è di certo un granché. Probabilmente, per tre petecchioni, il tuo falegname la faceva meglio. Eppure, questa vecchia gamba di legno tarlata e incrostata di salsedine è ben più di quel che sembra. Si dice che chiunque la possieda si ritrovi coinvolto in un crescendo di disavventure ed esperienze che stravolgono immancabilmente la vita, nel bene e -più spesso- nel male. Nessuno resta a lungo immune dall'influenza della Gamba, che sembra voler condurre i suoi portatori lungo un periglioso cammino alla scoperta di sé stessi…
Marionette e pirati che se ne servano come protesi possono sferrare calcioni come attacchi senz'armi +1.

PENNELLO DI CONTROLLO

(Oggetto magico raro, richiede sintonia)
Questo pennello peloso, setoloso e dall'aspetto ammaccato è, almeno in apparenza, assolutamente normale.
Ma una volta entrato in sintonia con una canaglia esprime tutto il suo potenziale!
Questo pennello può lanciare Prestidigitazione a volontà (come l'omonimo trucchetto, ma può produrre solo effetti visivi, ovvero colorare, sporcare o pulire superfici, etc).
Inoltre, il Pennello di Controllo possiede 1d4 cariche giornaliere di Charme su Persone (CD su Saggezza 13 o basato sulla caratteristica da incantatore del possessore). Se perde tutte le cariche giornaliere tirare un d20, se esce più di 10 il pennello perde le setole per un mese e un giorno e perde anche i suoi poteri.
Ottimo per dipingere (male) in cambio di quattrini, ipnotizzare il committente se insoddisfatto del capolavoro, e poi scappare prima che l'effetto svanisca!
Perché per gabbare il prossimo non serve un pennello grande, ma un grande pennello.

IL CAPPELLO BURBERO DI PARACULSIUS
(Raro, richiede Sintonia con un incantatore)
Uno dei tanti oggetti meravigliosi creati dal famigerato ciarlatano svanzico.
Chi entra in sintonia col Cappello ottiene i seguenti benefici:
- Bonus di +1 ai Tiri Salvezza
- Competenza negli strumenti da alchimista
- Guida: a volontà, come per l'omonimo trucchetto. Il Cappello dà consigli su come effettuare un'azione ("Metti il piede lì, su quella sporgenza a forma di vertebra di moffetta")
Usi ripetuti irritano il Cappello.
- Grosso Randello Nodoso: una volta per riposo breve il PG può estrarre un pesante bastone dal Cappello, emblema della sua rabbia repressa, con un'azione bonus. Il bastone infligge 1d8 danni contundenti, è considerato magico, e permette di usare la caratteristica da incantatore per tiri per colpire e danni. L'arma svanisce dopo 1 minuto.
- Telepatia: il Cappello (oltre a parlare) può comunicare telepaticamente col possessore e usare il trucchetto Messaggio a volontà. Il possessore non ottiene questa capacità.
Carattere: il Cappello è burbero, irritabile, e critica le scelte di vita che non condivide.

Chi lo indossa deve rassegnarsi ad essere giudicato in continuazione (Ma quando ti sposi? Finirai mai il corso di laurea? Perché ti ostini a girare con questi pendagli da forca?) e ad essere costante bersaglio di battutine e critiche.
Il Cappello apprezza menti scientifiche e incoraggia chi persegue virtù e conoscenza. In questi casi può diventare più morbido e tollerabile. Odia i perdigiorno, gli ignoranti e le persone irrispettose.
Chi lo fa irritare rischia sgridate, e nei peggiori casi il Cappello può rivelare segreti imbarazzanti in momenti inopportuni oppure negare l'utilizzo di uno o più dei suoi poteri.
Indossare con cautela.

IL MERAVIGLIOSO SPAGHETTO DELLA VERITÀ
(Arma magica, molto rara, richiede sintonia)
Creata da Diana de Principi, una cuoca di menare famosa per la sua forza e per le sue spaghettate epiche, questa frusta appare assolutamente normale, a parte il colore giallo acceso e la consistenza molliccia.
Tuttavia se impugnata da un personaggio dotato del talento Antica Arte Culinaria la frusta si trasforma nel leggendario Spaghetto della Verità, esprimendo così tutto il suo potenziale.
In mano ad uno chef in grado di apprezzare le vie della cucina brancalonica l'arma ottiene le seguenti capacità:
Magica: lo Spaghetto diventa una frusta +1.
Piccante: il personaggio può lanciare Marchio Incandescente in combattimento. Lo Spaghetto si ricopre di olio infuocato che brucia da morire. L'incantesimo ha effetto solo sugli attacchi effettuati con lo Spaghetto e può essere lanciato una volta ogni riposo breve o lungo.
Segreto Culinario: il pasto speciale preparato grazie al talento Antica Arte Culinaria conferisce a chi lo consuma PF temporanei pari al doppio del modificatore di Costituzione del personaggio.
È Sempre Sagra: il personaggio ignora gli effetti del Muro dell'Appetito durante le Gare di Mangiate.
Zona di Verità: secondo le leggende a Diana bastava toccare i nemici con lo Spaghetto per far loro rivelare ogni segreto.
In realtà Diana si limitava a legarli con la frusta per poi fargli sputare la verità (e i denti) a forza di schiaffi.
Il personaggio ottiene vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire) effettuate con lo Spaghetto in mano.

ANELLO DI SANTA SPIRINA
Anello (Raro), richiede sintonia
Creato da Santa Spirina da Bayera, questo anello è particolarmente ricercato da chierici e miracolari per le sue proprietà curative.
Chi lo indossa mentre usa intrugli, pozioni o incantesimi per ripristinare PF su di sé o su altri può infatti ritirare ogni 1 o 2 ottenuti con tiri di dado; deve tuttavia usare il nuovo risultato, anche se uguale o inferiore al precedente.
Uno dei miei giocatori l'ha trovato nell'uovo di Pasqua ieri, mi sembra giusto condividerlo col resto della marmaglia!

SCUDETTO SACRILEGO DEL SATANANASSO
-Nuovo Oggetto Magico, Molto Raro, Richiede Sintonia-

Ci sono atti imperdonabili anche per un diavolo, e questo oggetto maledetto ne è prova lampante.
Lo Scudetto ha l'aspetto di una pizza succulenta, aroma compreso: pomodoro, mozzarella filante, fette di prosciutto cotto...ma sopra a tutto questo ben di Dio c'è un ingrediente talmente blasfemo, talmente orribile, che è meglio non menzionarlo in questa sede.
Creato da un satanasso dal distorto senso dell'umorismo, questo Scudetto offre i seguenti benefici ai coraggiosi in grado di indossarlo:
MAGICO: lo scudetto conferisce un bonus aggiuntivo di +1 alla classe armatura.
BLASFEMO: indossare apertamente lo Scudetto del Satananasso conferisce una penalità di -1 a tutte le prove di Carisma... tranne quelle di Intimidire, che ottengono +1.
NON HO FAME: l'aura malvagia dello scudetto mette a disagio i commensali. Durante le Gare di Mangiate tutti i partecipanti subiscono un -2 ai TS, mentre il possessore dello Scudetto ottiene +2.
RACCONTO AGGHIACCIANTE: una volta per riposo breve il possessore dello Scudetto può lanciare incantesimo Racconto Agghiacciante (p. 52 del Macaronicon), descrivendo nel dettaglio i modi più sacrileghi in cui si può violare una pizza. La CD del tiro salvezza su Saggezza è 14.
Lo Scudetto può essere mangiato, ma non fornirà alcun nutrimento, anzi (il malcapitato dovrà superare un TS su Costituzione con CD 14 o essere avvelenato per 1d4 giorni).
Lo Scudetto si rigenererà in un luogo casuale nelle vicinanze dopo qualche settimana.